

**KETERAMPILAN SOSIAL DENGAN KECANDUAN BERMAIN *GAME ONLINE*
PADA REMAJA**

NASKAH PUBLIKASI

**Diajukan kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai syarat untuk
memperoleh Gelar Sarjana Psikologi**



La Ode Muhammad Ghifari Temu
NIM : 201210230311216

**Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Malang
2017**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

La Ode Muhammad Ghifari Temu
Nim : 201210230311216

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal, 31 Januari 2017
dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan
memperoleh gelar Sarjana (S1) Psikologi
Universitas Muhammadiyah Malang

SUSUNAN DEWAN PENGUJI :

Ketua/Pembimbing I,



Tri Dayakisni, Dra. M.Si

Sekretaris/Pembimbing II,



Zainul Anwar, S.Psi, M.Psi.

Anggota



Hudaniah, S.Psi. M.Si

Anggota II



Tri Muji Ingarianti, S.Psi. M.Psi.



Mengesahkan
Dekan,

swinarti, M.Si.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT karena telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, tak lupa shalawat penulis haturkan kepada nabi junjungan umat islam, Rasulullah SAW beserta keluarga, para sahabat dan pengikutnya yang mulia sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Keterampilan Sosial dengan Kecanduan Bermain *Game online* Pada Remaja” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana psikologi di Universitas Muhammadiyah Malang.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari segala bimbingan yang bermanfaat dari berbagai pihak yang diterima oleh penulis. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Iswinarti, M.Si. selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Ibu Dra. Tri Dayakisni, M.Si. dan Bapak Zainul Anwar, S.Psi.,M.Psi. selaku dosen pembimbing I dan II yang telah memberikan banyak inspirasi, banyak meluangkan waktu, tenaga dan arahan kepada penulis selama mengikuti kegiatan perkuliahan.
3. Bapak Zainul Anwar, S.Psi.,M.Psi selaku dosen wali yang telah memberi dukungan dan serta arahan kepada penulis selama penulis mengikuti kegiatan perkuliahan.
4. Seluruh dosen Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat kepada penulis.
5. Ayahanda Drs Laode Temu dan ibunda Hj. Salwiah, yang telah menjadi sumber inspirasi dan motivasi baik dalam penyelesaian skripsi ini maupun dalam menjalani kehidupan penulis
6. Saudari dan saudara sedarah saya Dhian Widiyana dan LM Taufik yang selalu memberikan dukungan kepada penulis, dan memberikan banyak kontribusi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Mughny Ilman dan fenny febriyanti yang telah menjadi rekan dan sahabat bagi penulis dan selalu memberikan banyak kontribusi dalam pengerjaan skripsi ini
8. Farisha prasidya, alfidha, Diena Ilma, Ibnu badillah Kahvegy, Resty Rohim, Dwi agus Rizkiyanto dan Ical nesar yang sudah seperti saudara bagi penulis selama merantau dikota Malang.
9. Trevira Aulia, Ivan chandra, Hafiz, Mario, Ekyng, Nuryadin, Ekyng, M.Fiqhi, Ziza, Mirza yang selalu membantu penulis dalam pengerjaan skripsi ini.
10. Ade Asrina Rifai yang telah memberikan banyak sumbangsih kepada penulis.
11. Teman teman Tim Unit Basket universitas Muhammadiyah Malang.
12. Serta teman teman yang lain yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu dan telah memberikan banyak sumbangsih bagi penulis.

Semoga Allah SWT senantiasa mencurahkan rahmat-Nya atas kontribusi yang telah mereka berikan. Dan selalu penulis haturkan doa untuk keselamatan dan kesuksesan bagu kita semua. Penulis menyadari jika dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Sehingga diharapkan kritik dan saran yang membangun dapat diberikan kepada penulis.

Walaupun demikian, diharapkan isi dari skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan informasi bagi pembaca.

Malang, 8 Januari 2017

Penulis

LaOde Muhammad Ghifari Temu



DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Daftar Tabel	iii
Daftar Lampiran	v
Abstrak	1
Pendahuluan	2
Landasan Teori	2
Kecanduan <i>Game online</i>	5
Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game online</i>	6
Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game online</i>	7
Keterampilan Sosial	8
Aspek Aspek Keterampilan Sosial	9
Masa Remaja	9
Hipotesa	13
Metodelogi Penelitian	13
Rancangan Penelitian	13
Subjek Penelitian	13
Variabel Dan Instrument Penelitian	13
Prosedur Dan Analisa Data	14
Hasil Penelitian	15
Diskusi	16
Kesimpulan Dan Implikasi	19
Referensi	20

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Klasifikasi Keterampilan sosial berdasarkan lama waktu bermain *game*

online 15

Tabel 2. Klasifikasi Kecanduan *game online* berdasarkan lama waktu bermain

game online 15



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Blue Print skala Keterampilan Sosial dan Kecanduan Bermain <i>Game online</i>	23
---	----

LAMPIRAN 2

Skala <i>Try Out</i> skala Keterampilan Sosial dan Kecanduan Bermain	
<i>Game online</i>	25

LAMPIRAN 3

Hasil Analisis Validitas dan Realibilitas skala Keterampilan Sosial dan Kecanduan	
Bermain <i>Game online</i>	31

LAMPIRAN 4

Skala Turun Lapang Keterampilan Sosial dan Kecanduan Bermain Game	
Online.....	34

LAMPIRAN 5

Tabulasi Data	39
---------------------	----

LAMPIRAN 6

Hasil Analisis <i>Pearson – Product moment</i>	47
--	----

KETERAMPILAN SOSIAL DENGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE PADA REMAJA

La Ode Muhammad Ghifari Temu

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang

Ghifari.temu@yahoo.com

Keterampilan sosial merupakan suatu kemampuan individu untuk dapat memunculkan perilaku yang spesifik, verbal maupun nonverbal dalam situasi tertentu dengan tujuan agar dapat berinteraksi dengan orang lain secara efektif sehingga menjadi individu yang kompeten secara sosial. Sedangkan kecanduan bermain *game online* adalah kondisi seorang individu yang mengalami ketergantungan terhadap permainan *game online*. Tujuan penelitian untuk mengetahui hubungan keterampilan sosial dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif korelasional dengan subjek sebanyak 100 orang yang diambil secara purposive sampling, analisa data yang digunakan adalah analisa *product moment*. Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan negatif yang signifikan antara keterampilan sosial dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja ($r = -0.624$; $p 0.000 < 0.01$). Semakin tinggi keterampilan sosial, maka semakin rendah tingkat kecanduan *game online*.

Kata Kunci: Kecanduan bermain *game online*, keterampilan sosial

Social skill is the ability of individuals to be able to bring specific behavior, verbal and nonverbal in certain situations in order to interact with others effectively to become socially competent individuals. While addiction of playing game online is a condition of individual person who are addicted to game online. The purpose of this study was to Determine the correlation (correlation) between social skills by playing online games addictive behavior in adolescents. The method used in this research is a quantitative correlation with the subject of as many as 100 people And Data Analysis The analysis used is the product moment . The results show if there is a significant negative relationship between social skills and behavior of online gaming addiction in adolescents ($r = -0.624$; $p 0.000 < 0.01$). so the lower social skills of teenagers, that the higher level of addiction to game online is appeared and social

Keyword: game online addiction, social skills

Rentan 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang sering disebut dengan *game online* telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Fenomena ini bisa dilihat dari banyaknya *game centre* yang muncul di berbagai kota baik kota-kota besar, maupun kota-kota kecil di seluruh dunia. Dahulu *game online* hanya berskala kecil (*small local network*) tetapi sekarang mulai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang (Gede & Hermawan, 2009). *Game online* merupakan sebuah gaya hidup baru bagi beberapa orang disetiap kalangan umurnya. Realita yang terjadi pada masyarakat kita di kota maupun di desa dengan banyaknya *game center* dapat menjadi candu bagi pemainnya (Imanuel, 2009). Dalam perspektif sosiologi orang yang menjadikan *game online* sebagai candu, cenderung akan menjadi egosentris dan mengedepankan individualis. Hal ini berbahaya bagi kehidupan sosial individu tersebut, mereka dengan sendirinya menjauh dari lingkungan sekitar dan dimungkinkan akan memarjinalkan diri sehingga beranggapan bahwa kehidupannya adalah di dunia maya dan lingkungannya sosialnya hanya pada dimana tempat dia bermain *game* tersebut. Banyak diantara mereka dari golongan pelajar sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi, baik dari status dan golongan ekonomi menengah keatas sampai menengah kebawah.

Game online merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Bermain *game online* dapat membuat seseorang ingin terus memainkannya seperti yang dikemukakan Rahmat (2011) bahwa: “*Game online* memiliki kecenderungan bersifat kecanduan bagi pemainnya, ini dikarenakan dari segi permainannya, *game online* sendiri memiliki fitur yang menarik, berisi gambar-gambar, animasi-animasi yang mendorong anak bahkan orang dewasa tertarik bermain *game*, selain itu macam-macam *game* tersebut dirancang khusus agar ingin bermain terus”.

Digunakan istilah kecanduan pada *game online* merupakan suatu hal yang masih kontroversial, namun beberapa penelitian menemukan data yang mendukung bahwa istilah ini dapat diterima dan digunakan. Data-data tersebut adalah sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* yang menyatakan bahwa mereka menganggap diri mereka kecanduan terhadap *game online*; sebanyak 25,3% remaja laki-laki dan 12,25% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain *game online* mencoba untuk berhenti main namun tidak berhasil (Yee, 2002).

American Medical Association menyatakan bahwa pada tahun 2007 terdapat 90% remaja Amerika bermain *game online* dan 15% atau lebih dari 5 juta remaja mengalami kecanduan *game online*, sedangkan di Cina pada tahun 2007 terdapat 10% atau 30 juta remaja yang mengalami kecanduan *game online* (Young, 2009). Situs resmi *game online* Indonesia yaitu detiknet menyatakan bahwa pada tahun 2010 terdapat 50% jumlah pengguna *game online* di Indonesia adalah pelajar dan mahasiswa (Hariyanto, 2009). Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata pengguna *game online* baik di luar negeri maupun dalam negeri adalah remaja.

Terdapat dampak negatif dalam permainan *game online*. Dampak negatif ini timbul karena sebanyak 89% dari *game* mengandung beberapa konten kekerasan (Children Now, 2001), dan bahwa sekitar setengah dari permainan termasuk konten kekerasan terhadap karakter permainan lainnya yang akan menyebabkan luka berat atau kematian (Children Now, 2001;

Dill, Gentile, Richter, & Dill, 2001). Hal tersebut didukung dengan beberapa penelitian tentang dampak jumlah masa bermain *game* terhadap prestasi akademik menunjukkan bahwa prestasi sekolah anak-anak, remaja dan mahasiswa telah memberikan korelasi negatif dengan jumlah masa bermain *game* (Anderson & Dill, 2000).

Interaksi yang terjadi di antara pemain *game online* bisa membuat seseorang menemukan teman yang senasib karena mengerti dengan apa yang dimainkan dan dilakukan. Bahkan dengan interaksi ini, yang dibicarakan tidak hanya hal-hal seputar *game* saja tetapi juga hal-hal di dunia nyata diluar *game*. Interaksi yang terus berlangsung tersebut mengakibatkan pemain *game online* merasa lebih mempunyai teman yang mengerti atau sama nasib dengan dia dari pada di dunia interaksi di dunia nyata sehingga dapat menimbulkan ketergantungan atau perilaku kecanduan dalam bermain *game online*, Yee (2006)

Game online dipercaya juga dapat menimbulkan efek positif maupun negatif pada keterampilan sosial remaja. Young (1996) menemukan bahwa 53% individu yang mengalami kecanduan internet mempunyai permasalahan dalam relasi sosialnya. Memulai relasi di dunia virtual lebih mudah dari pada di kehidupan sosial nyata Yee, (2006). Melalui dunia virtual, pecandu *game online* dapat menunjukkan kemampuannya yang tidak dapat disalurkan di kehidupan nyata Yee & Ko, et al., (dalam Pratiwi, 2012) menyatakan individu yang memiliki karakteristik kemampuan untuk berinteraksi secara sosial yang rendah atau keterampilan sosialnya yang buruk akan mengalami permasalahan dalam membentuk dan mempertahankan relasi sosial di dunia nyata sehingga individu tersebut akan beralih pada usaha membangun relasi di dunia virtual melalui *game online*.

Kecanduan merupakan suatu aktivitas atau substansi yang dilakukan berulang-ulang dan dapat menimbulkan dampak negatif (Hovart, 1989). Hovort juga menjelaskan bahwa contoh kecanduan bisa bermacam-macam. Bisa ditimbulkan akibat zat atau aktivitas tertentu, seperti judi, *overspending*, *shoplifting* dan aktivitas seksual. Salah satu perilaku yang termasuk di dalamnya adalah ketergantungan pada *game* (Keepers, 1990). Menurut Yee (2002) ada dua jenis kecanduan, yaitu adiksi fisik seperti kecanduan terhadap alkohol atau kokaine, dan adiksi non-fisik seperti kecanduan terhadap *game online*.

Keterampilan sosial itu sendiri tidak sama dengan perilaku. Keterampilan sosial adalah kemampuan berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang dipelajari. Remaja dengan keterampilan sosial akan mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain Hargie dkk (dalam Gimpel & Merrell, 1998).

Keterampilan sosial membawa remaja untuk lebih berani berbicara mengungkapkan setiap perasaan atau permasalahan yang dihadapi dan sekaligus menemukan penyelesaian yang adaptif sehingga mereka tidak mencari pelarian ke hal-hal lain yang justru dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain sebagaimana Libet dan Lewinsohn (dalam Cartledge & Milburn, 1995) mengemukakan, keterampilan sosial sebagai kemampuan yang kompleks untuk menunjukkan perilaku yang baik dinilai secara positif atau negatif oleh lingkungan, dan jika perilaku itu tidak baik akan diberikan *punishment* oleh lingkungan. Kelly (dalam

Gimpel & Merrel, 1998) mendefinisikan keterampilan sosial sebagai perilaku-perilaku yang dipelajari, yang digunakan oleh individu pada situasi-situasi interpersonal dalam lingkungan. Keterampilan sosial, baik secara langsung maupun tidak membantu remaja untuk dapat menyesuaikan diri dengan standar harapan masyarakat dalam norma-norma yang berlaku di sekelilingnya.

Mu'tadin (2006) mengemukakan, bahwa salah satu tugas perkembangan yang harus dikuasai remaja yang berada dalam fase perkembangan masa remaja madya dan masa remaja akhir adalah memiliki keterampilan sosial (*social skill*) untuk dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan sehari-hari. Keterampilan sosial tersebut meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, mengharagi diri sendiri dan orang lain, mendengarkan pendapat atau keluhan dari orang lain, memberi atau menerima *feedback*, memberi atau menerima kritik, bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku dan sebagainya. Apabila pada fase tersebut remaja dapat menyesuaikan diri dengan baik maka remaja tersebut akan mampu menyesuaikan dengan lingkungannya.

Menurut Hurlock (1990) menjelaskan, bahwa remaja juga memiliki tugas untuk membentuk dan mempertahankan relasi sosial yang bertanggung jawab. Pemenuhan tugas perkembangan remaja tersebut memerlukan keterampilan atau kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain dengan cara tertentu, yang dapat diterima atau dihargai secara sosial dan memberikan manfaat bagi diri sendiri dan orang lain Combs & Slaby, (dalam Kusumadewi, 2009).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan jika fenomena *game online* merupakan fenomena yang sangat marak dan berkembang pesat di Dunia. Maraknya *game online* ini, ternyata bisa menimbulkan perilaku kecanduan seseorang terhadap *game*, yang tentu banyak menimbulkan dampak negatif daripada manfaat positif. Dampak negatif yang ditimbulkan diantaranya adalah gangguan fisik dan psikologis seseorang akibat perilaku kecanduan tersebut bahkan seseorang yang sudah kecanduan bermain *game online* akan melakukan apa saja untuk memenuhi keinginannya tersebut seperti halnya mencuri atau berbuat kejahatan lain untuk mendapatkan uang yang akan digunakan untuk bermain *game online*.

Fenomena kecanduan *game online* saat ini sudah bukan hal tabu lagi dimasyarakat, banyak penelitian yang mengangkat kecanduan bermain *game online* yang dipengaruhi oleh berbagai macam faktor seperti, motivasi belajar, komunikasi, keluarga dan masih banyak lagi. Menurut peneliti disini kecanduan bermain *game online* salah satunya dapat dipengaruhi oleh keterampilan sosial remaja yang kurang baik, dimana remaja yang memiliki keterampilan sosial yang kurang baik akan beralih untuk bermain *game online*, dan karena *game online* yang memiliki sifat kecanduan sehingga akan berdampak negatif terhadap kehidupan remaja tersebut.

Berdasarkan Uraian tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah terdapat hubungan keterampilan sosial remaja yang bermain *game online* dengan kecanduan bermain *game online*?” Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan bermain *game online* dengan keterampilan sosial pada remaja. Manfaat dari penelitian ini agar remaja yang bermain *game online* dapat memahami bahwa bermain *game*

online yang berlebihan dapat menimbulkan sifat kecanduan terhadap *game online* itu sendiri sehingga remaja dapat lebih memilah dan dapat memaksimalkan sisi positif dari pada sisi negatif yang ditimbulkan dari bermain *game online* dan menghindari agar tidak kecanduan permainan tersebut.

Kecanduan *Game online*

Istilah kecanduan (*addiction*) awalnya digunakan terutama mengacu kepada penggunaan alkohol dan obat-obatan. Kecanduan sendiri adalah ketergantungan yang menetap dan kompulsif pada suatu perilaku atau zat. Definisi kecanduan menurut Yee (2006) adalah suatu perilaku yang tidak sehat yang berlangsung terus menerus dan sulit diakhiri oleh individu bersangkutan sedangkan Griffiths (2004) menyatakan bahwa kecanduan merupakan aspek perilaku yang kompulsif, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Cooper (2000) berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi. Individu biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada, orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama sebanyak lima kali atau lebih. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, individu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi dan seseorang yang kecanduan merasa terhukum apabila tak memenuhi hasrat kebiasaannya. Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian Pempek, Yermolayeva, & Calvert (dalam Wijayanti, 2012) menjelaskan bahwa intensitas penggunaan permainan *online* ataupun jejaring sosial dalam kurun waktu lebih 4 hari/ minggu dan durasi bermain lebih dari 4 jam/ hari menimbulkan ketergantungan yang menyebabkan terabaikannya peran sosial serta menurunnya motivasi berprestasi di bidang akademik. Selanjutnya Grohol dalam (Kusumadewi, 2009) menyebut kondisi tersebut sebagai *internet addiction disorder*, yaitu adanya ketergantungan semacam kecanduan terhadap penggunaan *game online* untuk memenuhi kebutuhan yang menimbulkan perasaan senang dan penasaran pada pengguna

Secara terminology *game online* berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan internet. Jadi *game online* adalah *game* yang terhubung dengan koneksi Internet atau Lan sehingga permainannya dapat terhubung dengan permainan lain yang memainkan permainan yang sama. Menurut Adams & Rollings (2007) bahwa: “*Game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet”. Kepuasan yang diperoleh dalam *game* tersebut akan membuat pemain semakin tertarik untuk memainkannya (Theresia, 2012). Kecanduan *game online* ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain *game* secara berlebihan yang dapat berpengaruh negatif bagi pemain *game* tersebut (Weinstein, 2010).

Berdasarkan uraian diatas maka dapat diartikan bahwa kecanduan *game online* merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* dan menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikan hasratnya untuk bermain *game online* tersebut. Perilaku kecanduan ini tentu akan menimbulkan dampak negatif tidak hanya bagi individu yang bersangkutan tetapi juga bagi orang-orang yang ada disekitarnya.

Aspek-Aspek Kecanduan *Game online*

Lee (2011) mengemukakan bahwa terdapat empat komponen aspek/indikator yang menunjukkan seseorang kecanduan *game online*, yakni: “*Excessive use, withdrawal symptoms, tolerance, dan negative repercussions*”.

1) *Excessive use* terjadi ketika bermain *game online* menjadi aktivitas yang paling penting dalam kehidupan individu. Komponen ini mendominasi pikiran individu (gangguan kognitif), perasaan (merasa sangat butuh), dan tingkah laku (kemunduran dalam perilaku sosial).

2) *Withdrawal symptoms* adalah perasaan yang tidak menyenangkan karena penggunaan *game online* dikurangi atau tidak dilanjutkan. Gejala ini akan berpengaruh pada fisik pemain. Perasaan dan efek antara perasaan dan fisik akan timbul, seperti pusing dan insomnia. Gejala ini juga berpengaruh pada psikologinya, misalnya mudah marah atau moodiness.

3) *Tolerance* merupakan proses dimana terjadinya peningkatan jumlah penggunaan *game online* untuk mendapatkan efek perubahan dari *mood*. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan *game online* akan menurun apabila digunakan secara terus menerus dalam jumlah waktu yang sama. Pemain tidak akan mendapatkan perasaan kegembiraan yang sama seperti jumlah waktu pertama bermain sebelum mencapai waktu yang lama. Oleh karena itu, untuk memperoleh pengaruh yang sama kuatnya dengan sebelumnya, jumlah penggunaan harus ditingkatkan agar tidak terjadi toleransi.

4) Yang terakhir adalah komponen *negative repercussions*, dimana komponen ini mengarah pada dampak negatif yang terjadi antara pengguna *game online* dengan lingkungan disekitarnya. Komponen ini juga berdampak pada tugas lainnya seperti pekerjaan, hobi, dan kehidupan sosial. Dampak yang terjadi pada diri pemain dapat berupa konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol diri yang diakibatkan karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *game online*.

Young (1996) berpendapat bahwa seorang pecandu internet tidak merasa dirinya kecanduan internet bahkan tidak mau disebut sebagai pecandu internet karena tidak menyadari perilaku *online*nya berlebihan. Pecandu internet tidak dapat menghentikan keinginannya untuk *online* sehingga kehilangan kontrol dari penggunaan internet dan kehidupannya. Adapun tanda-tanda seseorang mengalami kecanduan internet adalah

1. Perhatian tertuju pada internet, memikirkan aktifitas *online* sebelumnya atau berharap agar segera *online* kembali
2. Ingin menggunakan internet dalam jumlah waktu yang semakin meningkat untuk mendapatkan kepuasan
3. Tidak dapat mengontrol, mengurangi, dan menghentikan penggunaan internet
4. Merasa gelisah, murung, tertekan, atau lekas marah ketika mengurangi atau menghentikan penggunaan internet.
5. *Online* lebih lama dari waktu yang diharapkan
6. Mempertaruhkan atau berani mengambil resiko kehilangan hubungan dengan signifikan

7. Berbohong terhadap anggota keluarga, terapis atau yang lainnya untuk menyembunyikan tingkat hubungan dengan internet
8. Menggunakan internet sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah atau menghilangkan *dysphoric mood* (perasaan tidak berdaya, rasa bersalah, cemas, depresi)

Menurut karakteristik kecanduan cenderung progresif dan seperti siklus. Nicholas Yee (2002) menyebutkan indikator dari individu yang mengalami kecanduan terhadap *games*, memiliki sebagian atau semua ciri-ciri berikut:-

1. Perasaan bersalah ketika bermain
2. Terus bermain meskipun Cromie (dalam Kem, 2005) sudah tidak menikmati lagi
3. Teman atau keluarga mulai berpendapat ada sesuatu yang tidak beres dengan individu karena *game*
4. Masalah dalam kehidupan sosial
5. Masalah dalam hal finansial atau hubungan dengan orang lain
6. Cemas, frustrasi dan marah ketika tidak melakukan permainan

Berdasarkan beberapa uraian diatas; dapat disimpulkan bahwa seseorang dikatakan memiliki aspek kecanduan *game online* ketika seseorang tersebut bersikap; perasaan sangat membutuhkan bermain *game online*, perasaan tidak menyenangkan saat keiatan bermain *game online* tersebut dikurangi, perasaan cemas, perasaan bersalah, terus bermain meskipun sudah tidak menikmati lagi *game online* tersebut dan teman ataupun keluarga mulai berpendapat ada sesuatu yang salah dengan individu tersebut yang disebabkan oleh *game online*.

Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game online*

Menurut chin-Seng Wan & Wen-Bin Chiou, (dalam Rochmah 2011) faktor-faktor seseorang kecanduan bermain *game online* adalah :

1. Hiburan dan Rekreasi
2. Emosional coping (pengalih perhatian dari kesepian, isolasi dan kebosanan, melepaskan stres, rekreasi, kemarahan dan penggunaan frustrasi)
3. Melarikan diri dari kenyataan
4. Hubungan interpersonal dan memuaskan kebutuhan sosial (berteman, memperkuat persahabatan dan menghasilkan rasa memiliki dan pengakuan)
5. Kebutuhan untuk berprestasi
6. Kebutuhan untuk adanya kegembiraan dan tantangan dalam diri
7. Kebutuhan akan kekuasaan

Faktor lain yang ditunjukkan Yee, (2008) melalui penelitian “ *factors affecting computer addiction and mental health of male adolescents*”, yaitu adanya ketersediaan PC(jaringan

internet) yang tersambung dirumah dan faktor teman-teman yang mempengaruhi. Adapun hasil lain yang adalah mengenai tipe keluarga, remaja yang kurang diperhatikan keluarganya seperti orang tua, akan menghabiskan lebih banyak waktu dengan teman-teman mereka untuk bermain *game*.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan jika kecanduan terhadap *game online* akan mempengaruhi kehidupan sehari-hari pemain. Hidup pemain *game online* yang mengalami kecanduan akan menjadi tidak menyenangkan atau membosankan apabila mereka tidak memainkan *game online*, bahkan kegiatan sosial dan berhubungan dengan orang lain akan dikurangi karena bermain *game online* menurut mereka lebih menyenangkan. Sehingga dapat dikatakan jika perilaku kecanduan lebih banyak menimbulkan dampak negatif daripada dampak positif terhadap diri seseorang.

Keterampilan Sosial

Menurut Sjamsuddin & Maryani (2008) bahwa keterampilan sosial adalah suatu kemampuan secara cakap yang tampak dalam tindakan, mampu mencari, memilah dan mengelolah informasi, mampu mempelajari hal-hal baru yang dapat memecahkan masalah sehari-hari. mampu memiliki keterampilan berkomunikasi baik lisan maupun tulisan, memahami, menghargai dan mampu bekerja sama dengan orang lain yang majemuk, mampu mentransformasikan kemampuan akademik dan beradaptasi dengan perkembangan masyarakat.

Keterampilan sosial terdiri dari kata terampil dan sosial. Menurut Michelson (dalam Hertinjung dkk, 2008) kata sosial digunakan karena keterampilan sosial menyangkut proses interpersonal dan digunakan dalam berinteraksi dengan orang lain. Adapun kata terampil digunakan dalam istilah keterampilan sosial sebab mengandung kemampuan membedakan respon yang tepat dan dibutuhkan dalam berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan ini diperoleh dan berkembang melalui proses belajar baik dari orang tua, teman sebaya, maupun lingkungan masyarakat, bukan merupakan kemampuan yang dibawa sejak lahir.

Menurut Thompson (1996) keterampilan sosial adalah keterampilan untuk mengatur pikiran dan perasaan yang dinyatakan dalam suatu tindakan atau perbuatan yang tidak merugikan diri sendiri dan orang lain. Keterampilan ini sangat diperlukan ketika anak mulai memasuki kelompok sebaya. Sementara itu Combs and Shaby (dalam Cartledge & Milburn, 1995) mengemukakan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara khusus yang dapat diterima oleh lingkungan dan pada saat bersamaan dapat menguntungkan individu, saling menguntungkan atau menguntungkan orang lain.

Cartledge & Milburn (1995) mendefinisikan keterampilan sosial sebagai suatu kemampuan yang kompleks untuk melakukan perbuatan yang akan diterima dan menghindari perilaku yang akan ditolak oleh lingkungan. Selanjutnya Cartledge dan Milburn (1995) juga berpendapat bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial tertentu dengan cara tertentu yang secara sosial dapat diterima atau

dihargai pada saat yang sama dan secara pribadi menguntungkan atau bermanfaat kepada orang lain.

Berdasarkan beberapa definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan yang dipelajari dan dimiliki oleh individu untuk dapat memunculkan perilaku yang spesifik dalam situasi tertentu dengan tujuan agar dapat melakukan dan mencapai hubungan atau interaksi dengan orang lain secara efektif sehingga dapat menjadi individu yang kompeten secara sosial.

Aspek-Aspek Keterampilan Sosial

Gresham dan Elliot (dalam Cartledge & Milburn, 1995) menyebutkan beberapa aspek penting dalam keterampilan sosial yaitu, penerimaan teman sebaya atau popularitas, mengerti perilaku penyesuaian yang tepat dengan orang lain dan mengetahui perilaku sosial orang lain untuk menghubungkan secara konsisten dengan penerimaan teman sebaya atau penyesuaian orang lain secara signifikan.

Sedikit berbeda dengan berbagai pendapat di atas, Michelson (dalam Hertinjung dkk, 2008) mengemukakan tiga aspek yang terdapat dalam keterampilan sosial, yaitu :

1. Respon Verbal. Respon verbal adalah respon yang disampaikan individu kepada orang lain secara lisan. Respon ini biasanya dilakukan dengan berbicara atau bercakap-cakap.
2. Respon Non Verbal. Respon non verbal adalah respon individu yang tidak diberikan secara lisan. Respon non verbal ini berupa ekspresi-ekspresi gerak mata, gerak anggota tubuh, getaran suara, dan ekspresi emosi lainnya yang tampil pada saat individu berkomunikasi.
3. Proses Kognitif. Proses kognitif yang dialami individu biasanya menyangkut pemikiran dan ide-ide mengenai tindakan atau sikap yang menyangkut sesuatu hal. Proses kognitif ini sangat mempengaruhi kemampuan individu melakukan komunikasi verbal maupun non verbal.

Sementara itu Constantino (dalam Matson, 2009) menyebutkan aspek-aspek dalam keterampilan sosial meliputi kesadaran sosial atau kemauan untuk memahami harapan lingkungan, kognisi sosial atau kemampuan untuk menginterpretasikan harapan lingkungan dan perilaku sesuai dengan harapan lingkungan dan kemampuan berkomunikasi sosial, d) motivasi untuk terlibat dalam interaksi sosial-interpersonal.

Masa Remaja

Kata “Remaja” berasal dari bahasa latin yaitu “*adolescere*” yang berarti *to grow* atau *to grow maturity* Golinko, 1984 (dalam Rice, 1990) mendefinisikan remaja sebagai periode pertumbuhan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Sedangkan menurut Papalia dan Olds (2001), masa remaja adalah masa transisi perkembangan masa kanak-kanak dan

masa dewasa yang pada umumnya dimulai pada usia 12 atau 13 tahun berakhir pada usia akhir belasan tahun atau awal dua puluhan tahun.

Transisi perkembangan pada masa remaja berarti sebagian masa perkembangan anak-anak masih dialami namun sebagian kematangan masa dewasa sudah dicapai (Hurlock, 1990). Bagian dari masa kanak-kanak ini antara lain proses pertumbuhan biologis misalnya tinggi badan yang terus bertumbuh. Sedangkan bagian dari masa dewasa adalah antara lain proses kematangan kognitif yang ditandai dengan kemampuan berpikir secara abstrak (Hurlock, 1990; papalia & Olds, 2001).

Santrock (2003) mengungkapkan bahwa pada transisi sosial remaja mengalami perubahan dalam hubungan individu dengan manusia lain yaitu dalam emosi, dalam kepribadian, dan dalam peran dari konteks sosial dalam perkembangan. Membantah orang tua, serangan agresif terhadap teman sebaya, perkembangan sikap asertif, kebahagiaan remaja dalam peristiwa tertentu serta peran gender dalam masyarakat merefleksikan peran proses sosial-emosional dalam perkembangan remaja dan batasan usia pada remaja adalah 11 hingga 21 tahun. John Flavell (dalam Santrock, 2003) juga menyebutkan bahwa kemampuan remaja untuk memantau kognisi sosial mereka secara efektif merupakan petunjuk penting mengenai adanya kematangan dan kompetensi sosial mereka.

Jean Piaget dan Harry Stack Sullivan (dalam Santrock, 2003) mengemukakan bahwa anak-anak dan remaja mulai belajar mengenai pola hubungan yang timbal balik dan setara dengan melalui interaksi dengan teman sebaya. Mereka juga belajar untuk mengamati dengan teliti minat dan pandangan teman sebaya dengan tujuan untuk memudahkan proses penyatuan dirinya ke dalam aktifitas teman sebaya yang sedang berlangsung. Sullivan beranggapan bahwa teman memainkan peran yang penting dalam membentuk kesejahteraan dan perkembangan anak dan remaja. Mengenai kesejahteraan, dia menyatakan bahwa semua orang memiliki sejumlah kebutuhan sosial dasar, juga termasuk kebutuhan kasih sayang (ikatan yang aman), teman yang menyenangkan, penerimaan oleh lingkungan sosial, keakraban, dan hubungan seksual. Pada saat remaja, seseorang memperoleh kebebasan yang lebih besar dan mulai membangun identitasnya sendiri. Secara emosional, mereka menjalin hubungan yang lebih dekat dengan kelompoknya dibandingkan keluarga. Krisis identitas ini membuat remaja mengalami rasa malu, takut, dan gelisah yang menimbulkan gangguan fungsi di rumah dan di sekolah (Potter & Perry, 2010). Namun, dalam beberapa hal, remaja mengalami ketegangan baik akibat tekanan kelompoknya, maupun perubahan psikososial. Sehingga remaja cenderung melakukan tindakan yang dapat mengurangi ketegangan tersebut, misalnya merokok dan memakai obat-obatan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa masa remaja ialah masa dimana seseorang mengalami transisi dari masa anak-anak ke masa remaja dimana remaja mulai mempelajari tentang hubungannya dengan orang lain, keluarga, kebutuhan sosialnya, berinteraksi dengan teman sebaya bahkan secara emosional menjalin hubungan yang lebih dekat dengan kelompoknya dibandingkan dengan keluarga.

Keterampilan sosial dan Kecanduan *Game online*

Sebagai makhluk sosial seseorang dituntut untuk mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sosial dan mampu menampilkan diri sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku. Oleh karena itu setiap Individu dituntut untuk menguasai keterampilan sosial dan penyesuaian diri terhadap lingkungan sekitarnya sejak usia dini, keterampilan tersebut biasanya disebut sebagai aspek psikososial. Dengan mengembangkan keterampilan sosial tersebut sejak dini akan memudahkan individu tersebut dalam memenuhi tugas-tugas perkembangan berikutnya sehingga ia dapat berkembang secara normal dan sehat Mu'tadin (2002)

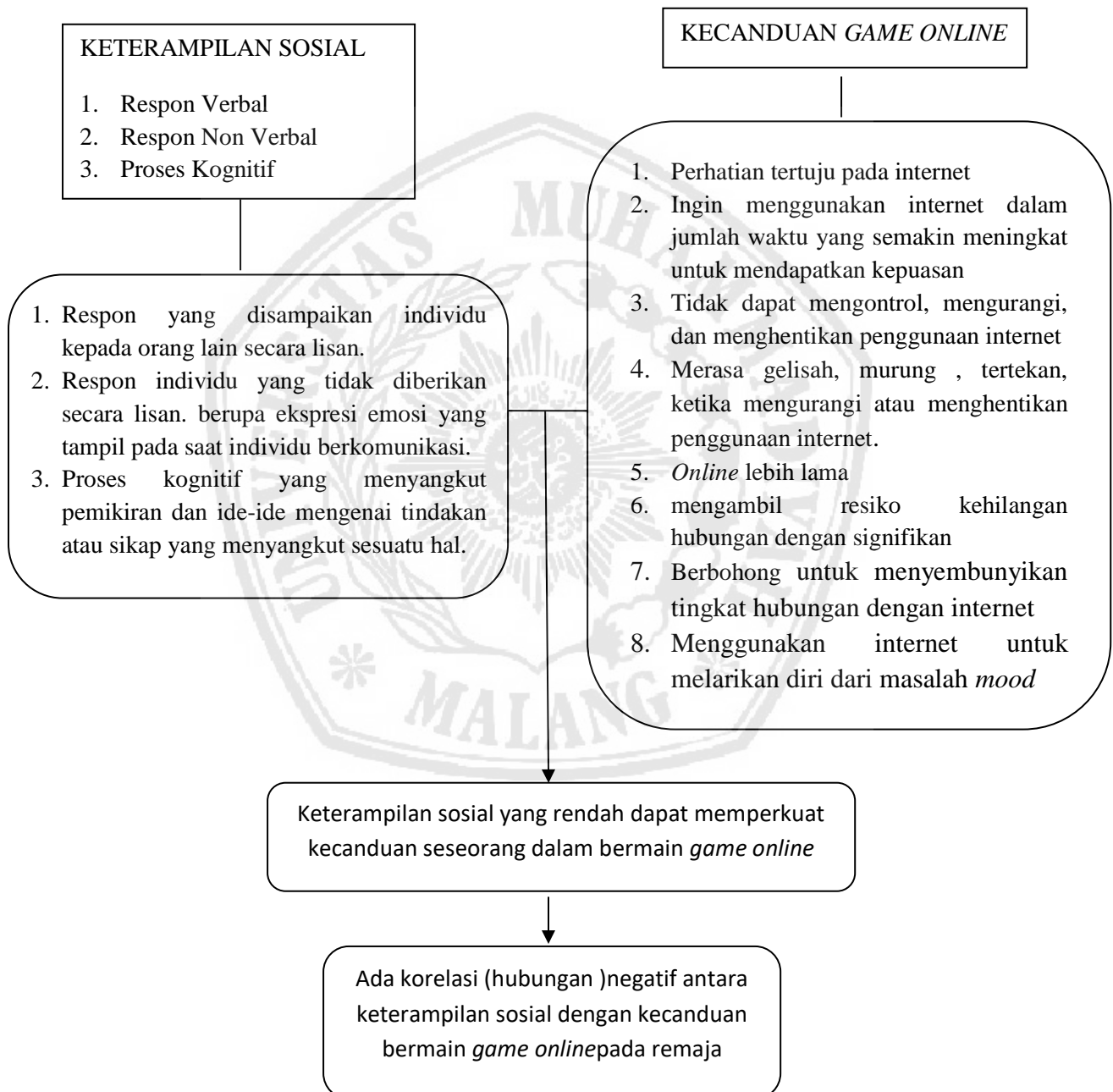
Keterampilan sosial dan kemampuan penyesuaian diri menjadi semakin penting dan krusial mana kala anak sudah menginjak masa remaja. Hal ini disebabkan karena pada masa remaja individu sudah memasuki dunia pergaulan yang lebih luas dimana pengaruh teman-teman dan lingkungan sosial akan sangat menentukan Mu'tadiin (2002). Sejumlah hal yang dapat memudahkan remaja dalam proses sosialisasinya tercakup dalam keterampilan sosial. Keterampilan sosial dapat memudahkan remaja dalam berhubungan dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain, selektif terhadap berbagai pengaruh yang ada dilingkungan, bertanggung jawab dan penuh pertimbangan atas semua yang dilakukan, serta mampu menyelesaikan setiap masalah yang dihadapi secara tepat.

Remaja yang memiliki keterampilan sosial tidak akan mudah lagi terjebak dalam sikap, perilaku, kebiasaan ataupun hal-hal yang justru akan menghambat perkembangannya menuju dewasa. Keterampilan sosial yang tinggi pada remaja akan membawa individu untuk dapat menempatkan diri pada posisi yang semakin baik dimasyarakat Sunarti (2004). Sedangkan kegagalan remaja dalam menguasai keterampilan-keterampilan sosial akan menyebabkan dia sulit menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya sehingga dapat menyebabkan rasa rendah diri, dikucilkan dari pergaulan, cenderung berperilaku yang kurang normative (misalnya asosiatif ataupun anti sosial) dan bahkan tidak jarang yang lari kepengalihan ke dunia virtual berupa *game online*.

Permainan *game online* memiliki efek positif dan negatif dimana salah satu efek positifnya adalah dapat meningkatkan konsentrasi pemain. Selain itu bermain *game online* juga dapat mendorong remaja menjadi cerdas. *Game online* menuntut daya analisa remaja yang kuat dan perencanaan strategi yang tepat agar bisa menyelesaikan permainan dengan baik (Hong & Liu, 2003). Bermain *game online* akan berdampak negatif apabila dimainkan secara berlebihan. Hal ini akan menyebabkan remaja kecanduan bermain *game online*. Kecanduan *game online* sendiri akan membuat berdampak pada psikis, akademis dan fisik pada remaja. Dampak psikisnya sendiri remaja akan terus menerus memikirkan *game online* tersebut. *Game online* yang berlatar belakang atau kontennya bersifat kekerasan memicu remaja untuk meningkatkan pikiran agresif, perasaan, dan perilaku penurunan prososial (Anderson & Bushman, 2001)

Banyak remaja yang kurang memiliki keterampilan sosial yang kurang baik mengalihkan perhatiannya ke *game online* sebagai pengalihan, seperti yang dinyatakan oleh Elihu Katz, Jay

G. Blumber, dan Michael Gurevitch (Griffin, 2003) dengan Teori *Uses and Gratifications*nya bahwa pengguna media memainkan peran yang aktif dalam memilih dan menggunakan media. Pengguna media menjadi bagian yang aktif dalam proses komunikasi yang terjadi serta berorientasi pada tujuannya dalam media yang digunakannya. Hal tersebut memperkuat bahwa remaja yang tidak memiliki keterampilan sosial yang baik lebih memilih aktif menggunakan media seperti halnya *game online*. dengan bermain *game online* remaja yang memiliki keterampilan sosial kurang baik akan enggan untuk meninggalkan hal tersebut karena *game online* disini dapat menimbulkan rasa kecanduan dan efek negatif pada remaja tersebut.



Gambar 1. Kerangka Berpikir

.Hipotesa

Ada korelasi negatif antara keterampilan sosial dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja. Semakin rendah keterampilan sosial yang dimiliki oleh remaja, maka semakin tinggi kecenderungan remaja tersebut untuk kecanduan bermain *game online*. Sebaliknya, jika semakin tinggi keterampilan sosial yang dimiliki oleh remaja maka akan semakin rendah tingkat kecanduan bermain *game online*.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional. Pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, teknik pengumpulan data menggunakan instrument penelitian dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditentukan (Sugiyono, 2012).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif korelasional karena penelitian ini dapat mendeteksi sejauh mana variasi-variasi pada suatu faktor-faktor yang berkaitan dengan faktor-faktor lain yang hendak diteliti berdasarkan koefisien yang diperoleh (Suryabrata, 1992). Penggunaan pendekatan kuantitatif korelasional karena peneliti ingin mengetahui apakah ada hubungan antara variabel bebas (X) berupa keterampilan sosial dengan variabel terikat (Y) berupa kecanduan bermain *game online*.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian sebanyak 100 responden yang terdiri dari laki-laki dan perempuan dengan kriteria responden penelitian remaja berusia 12-22 tahun yang memiliki kebiasaan bermain *game online*. Menurut Gay & Diehl (dalam Kuncoro, 2003) bahwa sample harus sebesar-besarnya dan jika penelitiannya korelasi minimum subjeknya sebanyak 30 responden. Adapun teknik pengambilan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling*, yaitu *purposive sampling*. *Purposive sampling* sendiri merupakan teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu, (Sugiyono, 2012). Alasan penggunaan *purposive sampling* agar diharapkan kriteria sampling yang diperoleh benar-benar sesuai dengan penelitian ini.

Variabel dan Instrumen Penelitian

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial. Definisi operasional keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk dapat memunculkan perilaku yang spesifik, verbal maupun nonverbal dalam situasi tertentu dengan tujuan agar dapat berinteraksi dengan orang lain secara efektif sehingga menjadi individu yang kompeten secara sosial. Sedangkan variabel terikat penelitian ini adalah Kecanduan bermain *game online*. definisi operasional kecanduan bermain *game online* adalah kondisi seorang individu yang mengalami ketergantungan terhadap permainan *game online* yang memperoleh

kesenangan dalam bermain karena memberikan rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulangi lagi kegiatan yang menyenangkan ketika bermain *game online*, akan tetapi kurangnya kontrol terhadap perilaku tersebut akan menyebabkan ketidaknyamanan dan stress ketika permainan *game online* tersebut ditunda, dikurangi ataupun dihentikan.

Adapun instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan sosial disusun oleh (Michelson, dkk dalam Shirama, 2012) dengan 27 item yang akan diujikan. Skala Keterampilan Sosial dibuat berdasarkan tiga indikator yaitu Respon verbal, Respon Nonverbal dan Proses Kognitif. Sedangkan Variabel bebasnya yaitu perilaku kecanduan *game online*. Untuk mengukur variabel bebas peneliti menggunakan *Internet Addiction Test* (IAT) yang diadaptasi dari Young (1996) dengan jumlah item yang akan diuji berjumlah 20 item.

Indeks Validitas dan reabilitas dari kedua skala ini yaitu skala keterampilan sosial saat sebelum diujikan berjumlah 27 item, dan setelah diujikan didapatkan 22 item yang valid. Indeks validitas skala Keterampilan Sosial berkisar antara 0.235 – 0.573 dengan nilai reliabilitas 0.842. Sedangkan skala *Internet Addicton Test* memiliki jumlah 20 item sebelum diujikan dan setelah diujikan ke 20 itemnya semuanya valid. Untuk indeks validitas skala *Internet Addiction Test* berkisar antara 0.269 – 0.700 dengan nilai reliabilitas 0.883.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *likert*. Skala *likert* merupakan skala untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial. Skala ini terdiri dari item *favorable* dan *unfavorable*, yang dimana setiap item mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif (Sugiyono, 2012). Skala keterampilan sosial dan *Internet Addiction Test* memiliki pilihan jawaban yaitu, SS (sangat sesuai), S (sesuai), TS (tidak sesuai), dan STS (sangat tidak sesuai). Metode yang digunakan dalam kedua skala ini adalah metode *checklist*.

Prosedur dan Analisa Data

Secara umum penelitian ini menggunakan tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap analisa data. Adapun penjelasan tentang prosedur penelitian setiap tahap adalah sebagai berikut:

Pada tahap persiapan, peneliti terlebih dahulu menyiapkan instrument yang akan diuji, Peneliti mulai mencari skala keterampilan sosial dan skala kecanduan bermain *game online*. Untuk skala keterampilan sosial sendiri menggunakan skala yng dibuat oleh Michelson, dkk dalam Ramdhani, (1991). Sedangkan untuk skala kecanduan bermain *game online* menggunakan tes *Internet addiction test (IAT)* yang disusun oleh Young (1996). Setelah proposal selesai dan peneliti telah menemukan dan mengadaptasi skala, peneliti melakukan seminar proposal dan peneliti mulai melakukan try out skala. Lokasi untuk melakukan try out tersebut bertempat dikota malang jawa timur dengan jumlah subjek yang digunakan sebanyak 40 orang. Langkah selanjutnya setelah ditemukan hasil try out , peneliti menguji validitas dan realibilitas skala.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti mulai menyebarkan skala yang telah valid dan reliabel. Yaitu dengan menyebarkan skala keterampilan sosial dan skala kecanduan bermain *game online* secara bersamaan kepada subjek yang berkarakteristik sesuai. Adapun lokasi pengambilan data berada di kota Malang dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 100 orang.

Selanjutnya masuk pada tahap *entry data* dan untuk analisa data. Pada tahap ini peneliti mulai menginput data hasil dari skala yang telah disebarkan. Kemudian peneliti mulai melakukan analisis data dengan menggunakan uji korelasi *pearson* dan *product moment*. Uji korelasi *pearson* digunakan untuk menguji korelasi atau hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat (Sugiyono, 2012). Lalu hasil setelah menemukan hasil analisis peneliti mulai membahas tentang hasil keseluruhan dari penelitian yang dilakukan dan membuat kesimpulan dari hasil penelitian tersebut.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap 100 subjek diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Klasifikasi Keterampilan sosial berdasarkan lama waktu bermain *game online*

Karakteristik	Mean	Kategori	Frekuensi	Persentase
Lama bermain < 4 jam	73,80	Tinggi	35	35%
Lama bermain \geq 4 jam	61,48	Rendah	65	65%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel 1, dari total subjek yang berjumlah 100 dapat diklasifikasikan keterampilan sosial subjek berdasarkan lama waktu bermain kurang dari 4 jam jumlah *mean*nya 73,80 % dengan 35 subjek dan presentase 35% dan masuk dalam kategori Tinggi. Sedangkan subjek yang bermain lebih dari sama dengan 4 jam jumlah *mean*nya 61,48 % dengan 65 subjek dan presentase 65% dan masuk dalam kategori Rendah.

Tabel 2. Klasifikasi Kecanduan *game online* berdasarkan lama waktu bermain *game online*

Karakteristik	Mean	Kategori	Frekuensi	persentase
Lama bermain < 4 jam	46.08	Rendah	35	35%
Lama bermain \geq 4jam	48.23	Tinggi	65	65%
Total			100	100%

Berdasarkan tabel 2, dari total subjek yang berjumlah 100 dapat diklasifikasikan subjek yang bermain *game online* berdasarkan lama waktu bermain kurang dari 4 jam jumlah *mean*nya 46,08 % dengan 35 subjek dan presentase 35% dan masuk dalam kategori Rendah. Sedangkan subjek yang bermain lebih dari sama dengan 4 jam jumlah *mean*nya 48,23 % dengan 65 subjek dan presentase 65% dan masuk dalam kategori Tinggi.

Hasil Uji Korelasi

Berdasarkan hasil uji korelasi *pearson*, diperoleh nilai koefisien korelasi (r) sebesar -0.624 yang berarti adanya hubungan negatif antara keterampilan sosial dengan kecanduan bermain *game online*. Selain itu, nilai signifikan (p) dari hasil analisa data menunjukkan $0.000 < 0.01$ yang artinya kedua variable tersebut menunjukkan hubungan negatif yang signifikan, dengan taraf kesalahan (α) 0.01 serta berada pada taraf kepercayaan 99%. Adapun keterampilan sosial mempengaruhi perilaku kecanduan bermain *game online* sebesar 38,9%. Hal tersebut dapat dilihat dari koefisien determinasi (r^2) sebesar 0.389, sementara sisanya yang dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti sebesar 61,1%.

DISKUSI

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, membuktikan jika adanya hubungan yang negatif. Dimana semakin tinggi keterampilan sosial yang dimiliki remaja maka akan semakin rendah kecanduan terhadap *game online* remaja tersebut. Sebaliknya, jika semakin rendah keterampilan sosial yang dimiliki maka semakin tinggi kecanduan *game online* remaja tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan jika, keterampilan sosial dapat menjadi salah satu faktor untuk menekan perilaku kecanduan *game online* khususnya pada remaja. Hal tersebut dikarenakan keterampilan sosial adalah suatu kemampuan secara cakap yang tampak dalam tindakan, mampu mencari, memilah dan mengelolah informasi, mampu mempelajari hal-hal baru yang dapat memecahkan masalah sehari-hari. mampu memiliki keterampilan berkomunikasi baik lisan maupun tulisan, memahami, menghargai dan mampu bekerja sama dengan orang lain yang majemuk, mampu mentransformasikan kemampuan akademik dan beradaptasi dengan perkembangan masyarakat (Sjamsuddin & Maryani, 2008). Sedangkan perilaku kecanduan *game online* merupakan perilaku seseorang yang ingin terus bermain *game online* dan menghabiskan banyak waktu serta dimungkinkan individu yang bersangkutan tidak mampu mengontrol atau mengendalikan hasratnya untuk bermain *game online* tersebut.

Sedangkan bentuk dari kecanduan *game online* itu sendiri yaitu perhatian tertuju pada internet, memikirkan aktifitas *online* sebelumnya atau berharap agar segera *online* kembali. Ingin menggunakan internet dalam jumlah waktu yang semakin meningkat untuk mendapatkan kepuasan. Tidak dapat mengontrol, mengurangi dan menghentikan penggunaan internet. Merasa gelisah, murung tertekan, atau lekas marah ketika mengurangi atau menghentikan penggunaan internet. *Online* lebih awal dari waktu yang diharapkan. Mempertaruhkan atau berani mengambil resiko kehilangan hubungan dengan signifikan. Berbohong terhadap anggota keluarga, terapis atau yang lainnya untuk menyembunyikan tingkat hubungan dengan internet. Menggunakan internet sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah atau menghilangkan *dsyphoric mood* (perasaan tidak berdaya, rasa bersalah, cemas dan depresi) Young (1996).

Berdasarkan penjelasan-penjelasan tersebut, dengan keterampilan sosial yang baik dapat mempengaruhi perilaku kecanduan *game online* pada remaja dikarenakan remaja tersebut dapat mengetahui batasan dalam bermain *game online* sehingga bermain *game online* hanya seperlunya saja dan tidak berlebihan karena dapat menimbulkan banyak efek negatif yang bisa merugikan remaja tersebut dalam kehidupan sehari-hari, kehidupan bersosial, pekerjaan, hobi, maupun dalam prestasi akademik remaja tersebut. Remaja yang memiliki keterampilan sosial yang baik akan dapat mengontrol penggunaan permainan *game online* dengan tidak berlebihan serta dapat memanfaatkan sisi positif dari *game online* itu sendiri, dengan bermain *game online* secukupnya remaja tersebut dapat melatih meningkatkan konsentrasi, menuntut daya analisis yang kuat dan strategi yang tepat agar bisa menyelesaikan permainan tersebut sehingga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari remaja tersebut.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh Billieux dkk (2015) menunjukkan jika adanya hubungan negatif antara kecanduan bermain *game online* dengan perilaku sehari-hari individu di Kota Geneva, Switzerland. Berdasarkan penelitian tersebut semakin menguatkan jika kecanduan bermain *game online* dimasyarakat dapat berpengaruh dengan kehidupan sehari-hari individu, kehidupan individu yang negatif tidak luput dari kurangnya keterampilan sosial yang dimiliki oleh individu tersebut. Misalnya karena seorang remaja yang kecanduan bermain *game online* secara berlebihan tiap hari lebih menganggap bahwa bersosialisasi di dunia *game* lebih menyenangkan sehingga menimbulkan masalah pada komunikasinya dengan lingkungan nyata disekitarnya. Parahnya kecanduan *game online* juga mempengaruhi berbagai macam dimensi kesehatan dan meningkatkan masalah fisik kecemasan dan depresi serta penurunan gangguan fungsi sosial (Zamani, Chasmhi & Hedayati, 2009) dimana kecanduan bermain *game online* ini sudah menjadi fenomena dimasyarakat dunia maupun di negara Indonesia sendiri.

Keterampilan sosial sendiri dipilah atas 5 hal aspek yaitu, Perilaku Interpersonal perilaku ini yang menyangkut keterampilan selama melakukan interaksi sosial, misalnya memperkenalkan diri, menawarkan bantuan, dan memberikan atau menerima pujian. Kemudian Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri, yaitu perilaku yang menyangkut keterampilan mengatur diri sendiri dalam situasi sosial, misalnya keterampilan menghadapi stres, memahami perasaan orang lain, mengontrol kemarahan dan lainnya. Setelah itu ada Perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademis, yaitu perilaku atau keterampilan yang dapat mendukung prestasi belajar di sekolah, misalnya mendengarkan dengan tenang saat guru menerangkan pelajaran, mengerjakan pekerjaan sekolah dengan baik, melakukan apa yang diminta oleh guru, dan semua perilaku yang mengikuti aturan kelas. Kemudian *Peer acceptance*, yaitu perilaku yang berhubungan dengan penerimaan teman sebaya, misalnya memberi salam, memberi dan meminta informasi, mengajak teman terlibat dalam suatu aktivitas, dan dapat menangkap dengan tepat emosi orang lain. dan yang terakhir Keterampilan komunikasi, yaitu kemampuan individu dalam berkomunikasi baik secara verbal maupun non verbal terhadap orang lain. Kemampuan ini dapat dilihat dalam beberapa bentuk perilaku, antara lain menjadi pendengar yang responsif, mempertahankan perhatian dalam pembicaraan, dan memberikan umpan balik (*feedback*) terhadap lawan bicara elksnin & elksnin (dalam Dhobbins dkk, 2010)

Dari penjelasan tersebut aspek keterampilan komunikasi dapat dihubungkan dengan aspek kecanduan *game online* (Young, 1996) dimana saat remaja tidak dapat mengontrol, mengurangi dan menghentikan penggunaan internet dalam kehidupan sehari-harinya sehingga remaja tersebut mulai jarang hidup bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berakibat mengurangi kemampuan remaja tersebut dalam berkomunikasi non verbal maupun verbal kepada lingkungan sosialnya bahkan hal tersebut bisa berdampak juga pada komunikasi dengan saudara dan orang tuanya dirumah dan lebih parah lagi dapat menimbulkan gangguan kognitif karena komponen ini sudah mempengaruhi pikiran dari remaja tersebut. Kemudian juga aspek dari keterampilan sosial, yaitu perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri dapat dihubungkan dengan aspek keterampilan sosial *negative repercussions*, yaitu disaat remaja tidak memiliki keterampilan sosial yang baik merasa kecewa dengan diri sendiri ataupun sedang merasa stress dan pada saat itu mengalihkan perhatiannya dengan bermain *game online* berlebihan akan berdampak pada remaja tersebut berupa konflik intrafisik atau merasa kurangnya kontrol diri yang diakibatkan karena terlalu banyaknya bermain *game online*.

Hasil analisa didapatkan koefisien determinasi (r^2) dari kedua variable tersebut adalah 0.389. Artinya keterampilan sosial mempengaruhi perilaku kecanduan bermain *game online* sebesar 38,9% sementara sisanya 61,1% dipengaruhi oleh faktor lain. Adapun faktor lain yang mempengaruhi kecanduan bermain *game online* tersebut yaitu Gender, laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*, penelitian dari (Imanuel, 2009) menyatakan bahwa laki-laki lebih mudah menjadi kecanduan terhadap *game* dan menghabiskan banyak waktu untuk bermain dibandingkan anak perempuan, kemudian faktor kondisi psikologis, pemain *game online* sering bermimpi mengenai *game*, karkter dari *game* tersebut dan berbagai situasi, fantasi pada *game* ini menjadi suatu keuntungan yang mana pemain menyatakan dirinya termotivasi bermain karena bermain *game* itu menyenangkan dan memberi kesempatan berekperimen. Dan yang terakhir jenis *game*, *game* merupakan tempat dimana para pemain mungkin bisa mengurangi rasa bosanya terhadap kehidupan nyata. *Game online* merupakan bagian dari dimensi sosial yang dapat menghilangkan streotype rasa kesepian, ketidakmampuan bersosial bagi pemain yang kecanduan. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan yang baru atau permainanya yang menantang. Hal ini menyebabkan pemain semakin sering termotivasi untuk memainkannya (Imanuel, 2009)

Dengan beberapa kelebihan yang telah dijelaskan sebelumnya juga terdapat beberapa keterbatasan juga muncul dimana agar lebih akurat hasil dari ambil data disini peneliti mengambil data di *game-game center* yang ada di daerah dinoyo sampai tlogomas Malang, saat pengambilan data berlangsung cukup lama karena ketika angket disebar di *game-game center*, peneliti harus melihat kondisi pemain terlebih dahulu apabila pemain sedang *online* maka peneliti harus sabar menunggu sampai pemain istirahat ataupun berhenti bermain *game* hal tersebut bisa sampai paling lama 2 jam. Tidak jarang ditemukan pemain yang sudah ditunggu lama menolak untuk mengisi angket yang diberikan, dan juga *game-game center* biasanya terisi penuh saat menjelang malam hari, hal itu membuat peneliti harus menyebar angket sampai malam hari bahkan bisa mengunggu sampai dini hari.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial memiliki korelasi negatif dengan kecanduan bermain *game online* pada remaja. Semakin rendah keterampilan sosial yang dimiliki oleh remaja, maka semakin tinggi kecenderungan remaja tersebut untuk kecanduan bermain *game online*. Sebaliknya, jika semakin tinggi keterampilan sosial yang dimiliki oleh remaja maka akan semakin rendah kecenderungan remaja kecanduan bermain *game online*.

Implikasi dari penelitian ini, diharapkan masyarakat khususnya remaja dapat lebih mengontrol perilaku bermain *game online* agar tidak mengalami kecanduan bermain *game online* yang dapat berpengaruh negatif terhadap perkembangan emosional dan kehidupan sosial remaja, dan khususnya perhatian dari orang tua karena orang tua merupakan faktor penting pada masa perkembangan remaja baiknya orang tua dapat memberikan pengawasan kepada remajanya yang bermain *game online* dan memberi batasan waktu dalam bermain agar remaja tidak kehilangan kontrol dalam bermain *game online* sehingga tidak menimbulkan dampak negatif untuk kehidupan emosional dan sosial dari remaja tersebut.

Bagi peneliti selanjutnya yang menggunakan perilaku kecanduan bermain *game online* sebagai variabel terikat lebih baik membandingkan kecanduan bermain *game online* tersebut berdasarkan jenis kelamin atau gender. Kecanduan bermain *game online* juga dapat dihubungkan dengan *hedonism*. selain itu, untuk subjek penelitian dalam kecanduan bermain *game online* ini sebaiknya dilakukan terhadap mahasiswa S1 tingkat atas misalnya mahasiswa di atas semester 8 yang belum lulus-lulus karena malas melihat dari fenomena yang terjadi banyaknya mahasiswa tingkat atas yang bermain *game online*. Sedangkan jika ingin menggunakan keterampilan sosial sebagai variabel, dapat tetap dihubungkan dengan keterampilan sosial dengan target dewasa awal atau hanya anak sekolahan.

REFERENSI

- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). *Effects of violent games on aggressive behavior aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature*. Psychological Science.
- Billeux, J., Thrones, G., Khazaal, Y., Zullino, D., Achab, S & Linden, M.S. (2015). *Problematic involvement in online games: A cluster analytic approach*. Computers in Human Behavior.
- Cartledge, G. & Millburn, J. F. (1995). *Teaching social skills to vchildren & youth*. Innovative Approach, 3rd ed. Massachussets: Allyn & Bacon
- Children Now .(2001). Accessed on June 12, 2016 from <http://www.healthyplace.com/addictions/center-for-internet-addiction-recovery/internet-addiction-symptoms-evaluation-and-treatment/>
- Cooper, A. 2000. Seks maya: *The dark side of the force: A special issue of the jurnal sexual addiction & compulsivity*. Philadelphia: G.H. Buchanan.
- Dobbins, N. (2010) *an analysis of social skills instruction provided in teacher education and in-service training programs for general and special educators*. Hammill Institute on Disabilities
- Gede. Saputra. E.D, & Hermawan. A. (2009). *Internet game online*. (online), Accessed on August 20, (2016) from <Http://www.chem.vt.edu/chem.dept/dessy/honors/papers/ferris.htm>
- Griffith, M.D., Davies, N.O., Chappel. D. (2004). *Online computer gaming: a comparison adolescent & adult gamers*. Accessed on August 20, 2016 from <http://bscwapp1.let.ethz.ch/pub/bscw.cgi/d5907569/GriffithsDaviesChappellOnline%20computer%20gamingA%20comparison%20.pdf>
- Gimpel, G.A. & Merrell, K.W. (1998). *Social skill of children and adolescents: conceptualization, assessment, treatment*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publisher. Accessed on August 20, 2016 from <http://www.questia.com/PM.qst?a=o&d=27773641>.
- Haryanto, H. (2009). *Cerdas jelajahi internet*. Kriya Pustaka, Jakarta.
- Hovart, Arthur. T. (1989) *Coping with addiction*. Accessed on august 20, 2016 from <http://www.cts.com/babtsmrt/coping/html>.

- Hong, J-C. & Liu, M-C. (2003). *A study on thinking strategy between experts and novices of computer games*. Computers in Human Behavior.
- Hertinjung, S.W., Partini., Pratisti, Dinar. (2008). *Keterampilan sosial anak pra sekolah ditinjau dari interaksi guru-siswa model mediated learning experience*. Jurnal Penelitian Humaniora.
- Keepers, M.D. (1990). *Pathological preoccupation with video games*. Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry
- Kem, L. (2005). *Gamer addiction a threat to student succes! What advisors need to know*. Accessed on August 20, 2016 from <http://www.nacada.ksu.edu/Clearinghouse/AdvisingIssues/Gamer-Addiction.htm>
- Hurlock, E.B. (1990). *Psikologi Perkembangan edisi 5*. Jakarta: Erlangga
- Imanuel, N. (2009). *Gambaran profil kepribadian yang kecanduan game online dan yang tidak kecanduan game online*. Depok: Fakultas Psikologi UI. Accessed on August 11, 2016 from <http://www.academia.edu/dampakgameonline.html>
- Kuncoro, M. (2004). *Otonomi dan pembangunan daerah: reformasi, perencanaan, strategi, dan peluang*. Jakarta: Erlangga
- Ku sumadewi, T. (2009). *Hubungan kecanduan game online dengan perilaku sosial pada remaja*. Depok: Fakultas Psikologi UI. Accessed on August 11, (2016) from <http://libabry.ui.ad.id/file/html>.
- Kusumadewi. T. (2009). *Hubungan kecanduan internet terhadap keterampilan sosial remaja*. Skripsi Psikologi Universitas Indonesia. Accessed on August 20, (2016) from <http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/20313849-S42570-Huungan%20kecanduan.pdf>
- Lee, Eun Jin. (2011). *Acase study of internet game addiction*. Journal of Addiction Nursing, 22, 208-213. Accessed on August 20 from (<http://lontar.ui.ac.id/file?file=digital/20313849-S42570-Huungan%20kecanduan.pdf>).
- Mu'tadin. (2002). *Remaja dan rokok*. Accessed on August 20, (2016) from <http://www.e-psikologi.com/remaja/050602>.
- Pratiwi, C. P. (2012). *Behavior online game addiction viewed from academic self efficacy and social skills among adolescent in Surakarta*. Universitas Sebelas Maret.
- Potter dan Perry. (2010). *Fundamental keperawatan buku 3*. Edisi 7. Jakarta : Salemba Medika .

- Rahmat, 2012. *Game online untuk anak-anak*. Accessed on August 2, (2016) from [http://ejournal.ilkom.fisipunmul.ac.id/site/wpcontent/uploads/2013/07/Jurnal%20PDF%20\(07-16-13-03-10-24\).pdf](http://ejournal.ilkom.fisipunmul.ac.id/site/wpcontent/uploads/2013/07/Jurnal%20PDF%20(07-16-13-03-10-24).pdf)
- Rochmah, Siti. (2011). *Pengaruh komunikasi interpersonal dan loneliness terhadap adiksi game online*. Jakarta: Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Rice, S. W (1990). *Polyester film coated with metal adhesion promoting coating and havin superior winding performance*. Accessed on August 20, (2016) from <http://www.cdc.gov/ncidod/eid/vol4no3/weinstein.htm>
- Santrock, J. W. (2003). *Adolescence perkembangan remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, J. W. (2007). *Remaja*. Jakarta: Erlangga.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: CV .Alfabeta.
- Sjamsuddin, Helisu dan Maryani, enok. (2008). *Pengembangan program pembelajaran ips untuk meningkatkan kompetensi keterampilan sosial*. Seminar Nasional, Makassar.
- Sugiyono. (2012). *Statistik nonparametris untuk penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Theresia (2012). *Internet addiction disorder: causes, symptomp, and consequences*. Accessed on August 20, (2016) from <Hhttp://www.chem.vt.edu/chem.dept/dessy/honors/papers/ferris.ht>
- Weinstein, R. A. (2010). *Nosocomial infection update*. Chicago, Illinois, USA: Cook County Hospital & Rush Medical College. Available from: <http://www.cdc.gov/ncidod/eid/vol4no3/weinstein.htm>
- Wijayanti, T.W. (2009). *Motif dan adiksi pemain game online*. Surabaya: Fakultas Psikologi Universitas Surabaya
- Yee, N. (2002). *Facets: 5 motivation factors for why people play mmorpg's*. Accessed on August 13, 2016 from <http://www.nickyee.com/facet/home.html>.
- Yee, N. (2006). *The Demographics, motivations, and derived expe-riences of users of massively-mult-iuser online graphical environments*. Presence: Teleoperators and Virtual Environments. 15, 309-329. Accessed on August 13, (2016) from <http://www.nickyee.com/daedalus>
- Young, K. S. (1996). *Internet addiction: symptoms, evaluation, and treatment*. article is reproduced from Innovations in Clinical Practice (Volume 17). Accessed on August

11, 2016 from: <http://www.healthyplace.com/addictions/center-for-internet-addiction-recovery/internet-addiction-symptoms-evaluation-and-treatment/>

Young, K. (2009). *Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents*. The American Journal of Family Therapy, 37, 355-372. Accesed on August 11, 2016 from [http://www.d.umn.edu/hlthserv/counseling/video%20game%20addiction%20presentation%20without%20\(2\).pdf](http://www.d.umn.edu/hlthserv/counseling/video%20game%20addiction%20presentation%20without%20(2).pdf)

Zamani, E. Chasmi, M & Hedayati. N (2009). *Effect of addiction to computer games on physical and mental health of female and male students of guidance school in city of isfahan*. Adiction And Health



LAMPIRAN 1

Blue Print

**Skala Keterampilan Sosial dan Skala Kecanduan Bermain *Game*
*online***



BLUE PRINT

Skala Keterampilan Sosial

Sebelum Try out

NO	Aspek	Definisi Aspek	Item		Jumlah
			Favorable	Unfavorable	
1	Respon verbal	Respon yang disampaikan individu kepada orang lain secara lisan, respon ini biasanya dilakukan dengan berbicara atau bercakap-cakap	1, 7,13,19,25	2,8,14,20	9
2	Respon Nonverbal	Respon individu yang tidak diberikan secara lisan. Respon ini berupa ekspresi baik melalui gerak mata, gerak tubuh dan ekspresi emosi lainnya yang tampil pada saat individu berkomunikasi	3,9,15,21, 26	4,10,16,22	9
3	Proses kognitif	Gambaran menta yang positif atau negatif mengenai penilaian orang lain terhadap dirinya yang akan mempengaruhi kemampuan individu melakukan komunikasi verbal maupun nonverbal	5,11,17,23, 27	6,12,18,24	9

Setelah try out

NO	Aspek	Definisi Aspek	Item		Jumlah
			Favorable	Unfavorable	
1	Respon verbal	Respon yang disampaikan individu kepada orang lain secara lisan, respon ini biasanya dilakukan dengan berbicara atau bercakap-cakap	1, 7,19,25	2,8,14,20	8
2	Respon Nonverbal	Respon individu yang tidak diberikan secara lisan. Respon ini berupa ekspresi baik melalui gerak mata, gerak tubuh dan ekspresi emosi lainnya yang tampil pada saat individu berkomunikasi	3,9,21,26	4,10,16,22	8
3	Proses kognitif	Gambaran menta yang positif atau negatif mengenai penilaian orang lain terhadap dirinya yang akan mempengaruhi kemampuan individu melakukan komunikasi verbal maupun nonverbal	5,11,17,27	18,24	6

BLUE PRINT

Skala Kecanduan Game Online

Sebelum try Out

NO	Aspek	Indikator Perilaku	Item	Jumlah
1	Keasyikan dengan internet	1.Berfantasi saat tidak online 2.mengabaikan keadaan sekitar ketika online	3,5,2	$\frac{3}{15\%}$
2	Perlu waktu tambahan untuk mencapai kepuasan	1.menghabiskan banyak waktu untuk online	7,19	$\frac{2}{10\%}$
3	Tidak mampu mengontrol penggunaan internet	1.muncul gangguan tidur 2.terus menambah waktu online	14,5,17	$\frac{3}{15\%}$
4	Gelisah, murung, depresi ketika mengurangi online	1.mudah marah saat berhenti online 2.bosan, gelisah, depresi jika tidak online	13,12,20	$\frac{3}{15\%}$
5	Mengakses lebih lama dari pada yang diniatkan	1.online lebih lama 2.gagal mengendalikan dorongan untuk tidak online	1,16	$\frac{2}{10\%}$
6	Kehilangan orang yang dekat, karir dan pendidikan	1.kehilangan tempat dan kesempatan pendidikan 2.produktivitas kerja menurun	6,8	$\frac{2}{10\%}$
7	Mebohongi keluarga untuk menyembunyikan keterlibatan dengan internet	1.menyembunyikan penggunaan internet dari keluarga 2.berbohong mnegenai jumlah waktu online	11,18,9	$\frac{3}{15\%}$
8	Menjadikan internet sebagai pelarian	1.membentuk hubungan baru ketika online 2.menjadiakn internet sebagai jalan keluar mengatasi masalah dan menghilangkan perasaan bersalah serta gelisah	4,10	$\frac{2}{10\%}$
		Jumlah/persen	$\frac{20}{100\%}$	$\frac{20}{100\%}$

Setelah Try out

NO	Aspek	Indikator Perilaku	Item	Jumlah
1	Keasyikan dengan internet	3.Berfantasi saat tidak online 4.mengabaikan keadaan sekitar ketika online	3,5,2	$\frac{3}{15\%}$
2	Perlu waktu tambahan untuk mencapai kepuasan	2.menghabiskan banyak waktu untuk online	7,19	$\frac{2}{10\%}$
3	Tidak mampu mengontrol penggunaan internet	3.muncul gangguan tidur 4.terus menambah waktu online	14,5,17	$\frac{3}{15\%}$
4	Gelisah, murung, depresi ketika mengurangi online	3.mudah marah saat berhenti online 4.bosan, gelisah, depresi jika tidak online	13,12,20	$\frac{3}{15\%}$
5	Mengakses lebih lama dari pada yang diniatkan	3.online lebih lama 4.gagal mengendalikan dorongan untuk tidak online	1,16	$\frac{2}{10\%}$
6	Kehilangan orang yang dekat, karir dan pendidikan	3.kehilangan tempat dan kesempatan pendidikan 4.produktivitas kerja menurun	6,8	$\frac{2}{10\%}$
7	Mebohongi keluarga untuk menyembunyikan keterlibatan dengan internet	3.menyembunyikan penggunaan internet dari keluarga 4.berbohong mnegenai jumlah waktu online	11,18,9	$\frac{3}{15\%}$
8	Menjadikan internet sebagai pelarian	3.membentuk hubungan baru ketika online 4.menjadiakn internet sebagai jalan keluar mengatasi masalah dan menghilangkan perasaan bersalah serta gelisah	4,10	$\frac{2}{10\%}$
		Jumlah/persen	$\frac{20}{100\%}$	$\frac{20}{100\%}$

LAMPIRAN 2

**Skala Keterampilan Sosial dan Skala Kecanduan Bermain *Game*
*online***



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

Jl. Raya Tlogomas GKB 1 lt. 5 Kampus III UMM

Dengan hormat,

Saya La Ode Muhammad Ghifari Temu mahasiswa Fakultas psikologi Universitas Muhammadiyah Malang angkatan 2012, saat ini saya ingin melakukan pengambilan data melalui skala ini. Oleh karena itu, sehubungan dengan hal tersebut saya memohon kesediaan saudara untuk mengisi skala yang terlampir sesuai dengan kondisi yang saudara rasakan atau kondisi yang saudara alami. Data atau informasi yang saudara berikan sangat penting dalam penelitian yang saya lakukan. Identitas saudara akan terjaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan ilmiah. Atas bantuannya saya mengucapkan terimakasih.

Hormat Saya,

La Ode Muhammad Ghifari
Temu

PETUNJUK PENGISIAN

Dibawah ini terdapat pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan pikiran, sikap, dan perasaan anda dalam kegiatan keseharian anda. Tidak ada jawaban benar ataupun salah. Silahkan beri tanda (**X**) pada pilihan jawaban yang sesuai dengan pikiran, sikap, dan perasaan anda. Pada skala nanti terdapat pilihan jawaban **SS** (Sangat Setuju), **S** (Setuju), **TS** (tidak Setuju) dan **STS** (Sangat Tidak Setuju)

Contoh:

Skala					
No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya suka menolong teman saya saat dia dalam kesulitan		X		
2	Saya adalah orang yang cuek dengan lingkungan saya			X	

IDENTITAS DIRI

Nama / Inisial :
 Usia :
 Lama Bermain Game Online :

SKALA 1 : Keterampilan Sosial

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya memberikan saran ketika teman menceritakan masalahnya				
2	Saya bingung dalam mengungkapkan pendapat ketika berdiskusi				
3	Pada saat berpapasan dengan teman saya akan tersenyum				
4	Saya tidak peduli ketika teman tertimpa musibah				
5	Saya yakin bahwa teman yang mengkritik saya, justru karna mereka menyenangkan saya				
6	Saya tersinggung ketika ditegur teman				
7	Ketika teman melakukan hal yang baik, saya memberikan pujian				
8	Jika bertemu orang baru, saya lebih memilih untuk diam				
9	Saya bersalaman ketika bertemu dengan orang yang lebih tua dari pada saya				
10	Ketika bertemu teman di jalan, saya membuang muka				
11	Saat saya dihina orang, saya akan intropeksi diri				
12	Saya tidak dapat menahan amarah ketika terjadi perselisihan dengan teman				
13	Saya dapat mengisi kesunyian dalam kelompok dengan lelucon-lelucon				
14	Saya menyindir teman yang lebih berhasil dari pada saya				
15	Ketika teman mengalami musibah, saya dapat menunjukkan rasa iba				
16	Saya tidak dapat meminjamkan sesuatu yang saya miliki meskipun ada yang memerlukan				
17	Saya senang menerima undangan dari teman-teman, dan berusaha menghadirinya				
18	Saya merasa canggung ketika berada ditengah-tengah orang asing				
19	Saya mengucapkan terima kasih kepada orang yang telah berbuat baik kepada saya				
20	Saya tidak menanggapi dengan baik ketika orang lain bertanya kepada saya				
21	Saya ikut senang ketika melihat teman mendapatkan prestasi				
22	Ketika berbicara dengan orang lain, saya tidak berani menatap matanya				
23	Saat dimarahi orang tua, saya akan berpikir tentang solusinya				
24	Saya merasa canggung ketika berada diantara teman-teman yang berbeda jenis kelamin				
25	Saya mengucapkan salam ketika bertemu dengan orang yang lebih tua				
26	Ketika melihat orang yang terjatuh, saya berusaha memberikan bantuan				
27	Saat diejek teman, saya akan berpikir bahwa setiap orang memiliki pandangan yang berbeda-beda kepada setiap orang				

SKALA 2 : Internet Addiction Test

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya berharap dapat bermain game online lagi pada saat sedang offline				
2	Saya membayangkan hal-hal (benda, tokoh, tempat, dst) yang saya lihat pada saat bermain game online dengan hal-hal di kehidupan nyata				
3	Pada saat sedang bermain game online, saya merasa terganggu jika ditanya oleh orang tua/anggota keluarga saya mengenai apa yang saya lakukan				
4	Saya khawatir membayangkan hidup tanpa game online yang membosankan, kosong dan tanpa kegembiraan				
5	Saya melantarkan pekerjaan sehari-hari di rumah karena menghabiskan waktu untuk bermain game online				
6	Saya gagal mengurangi jumlah waktu bermain game online saya				
7	Saya menjadi kesal jika seseorang mengganggu saya pada saat sedang bermain game online				
8	Saya menyingkirkan pikiran-pikiran yang mengganggu mengenai hidup dengan pikiran-pikiran yang menyenangkan dengan bermain game online				
9	Saya lebih memilih kegembiraan yang didapat dari bermain game online dari pada berelasi dengan teman saya				
10	Orang-orang disekitar saya mengeluh mengenai kegiatan bermain game online yang saya lakukan				
11	Saya melamunkan hal-hal yang akan saya lakukan pada saat bermain game online nanti				
12	Saya kehilangan waktu tidur karena bermain game online hingga larut tengah malam				
13	Saya tidak dapat menetapi batasan waktu yang saya				
14	Saya menjadi murung, gelisah dan mudah kesal apabila dikarenakan satu dan lain hal tidak dapat bermain game online				
15	Saya bermain game online secara sembunyi-sembunyi dari orang tua atau guru				
16	Saya lebih memilih kegembiraan yang didapat dari bermain game online dari pada berelasi dengan keluarga				
17	Saya lebih memilih bermain game online dari pada pergi dengan teman-teman atau sahabat				
18	Saya bermain game online lebih lama dari pada yang telah direncanakan				
19	Nilai akademis atau tugas-tugas saya mengalami penurunan akibat jumlah waktu yang saya habiskan untuk bermain game online				
20	Saya menutup-nutupi waktu yang saya gunakan untuk bermain game online				

LAMPIRAN 3

Hasil Analisis Validitas dan Realibilitas

Skala Try Out Keterampilan Sosial dan Kecanduan Bermain

Game online

Output skala Keterampilan sosial

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.842	22

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item1	63.80	49.600	.500	.833
item2	64.50	49.590	.426	.835
item3	63.75	50.603	.446	.835
item4	63.78	49.820	.406	.836
item5	63.98	50.743	.433	.836
item7	63.93	51.712	.419	.837
item8	64.80	48.164	.454	.834
item9	63.85	51.362	.303	.840
item10	63.88	48.830	.389	.838
item11	64.10	51.990	.267	.841
item14	64.13	49.189	.459	.834
item16	64.15	50.285	.336	.839
item17	63.88	48.522	.573	.830
item18	64.93	49.199	.309	.843
item19	63.68	48.584	.446	.835
item20	64.25	49.628	.505	.833
item21	63.83	49.481	.484	.833
item22	64.40	47.938	.531	.831
item24	64.63	47.574	.474	.833
item25	63.78	50.897	.342	.839
item26	63.83	51.379	.324	.839
item27	63.83	51.892	.235	.842

Output Skala Kecanduan Game Online

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.883	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item1	46.47	75.179	.582	.875
item2	46.50	71.795	.700	.870
item3	46.12	78.010	.357	.881
item4	46.92	75.097	.555	.876
item5	47.00	73.795	.572	.875
item7	46.62	74.138	.669	.872
item8	46.22	74.333	.490	.878
item9	46.10	73.067	.554	.875
item10	46.10	76.297	.451	.879
item11	46.40	76.041	.482	.878
item14	46.05	76.818	.448	.879
item16	46.85	77.003	.470	.878
item17	46.70	73.190	.647	.872
item18	46.32	74.635	.591	.874
item19	45.92	78.430	.287	.884
item20	45.82	77.328	.308	.884
item6	46.92	76.789	.370	.882
item12	46.72	78.974	.269	.884
item13	46.07	76.584	.459	.879
item15	46.75	74.244	.614	.874

LAMPIRAN 4

Skala Turun Lapang

Keterampilan Sosial dan Kecanduan Bermain *Game online*



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

Jl. Raya Tlogomas GKB 1 lt. 5 Kampus III UMM

Dengan hormat,

Saya La Ode Muhammad Ghifari Temu mahasiswa Fakultas psikologi Universitas Muhammadiyah Malang angkatan 2012, saat ini saya ingin melakukan pengambilan data melalui skala ini. Oleh karena itu, sehubungan dengan hal tersebut saya memohon kesediaan saudara untuk mengisi skala yang terlampir sesuai dengan kondisi yang saudara rasakan atau kondisi yang saudara alami. Data atau informasi yang saudara berikan sangat penting dalam penelitian yang saya lakukan. Identitas saudara akan terjaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan ilmiah. Atas bantuannya saya mengucapkan terimakasih.

Hormat Saya,

La Ode Muhammad Ghifari
Temu

PETUNJUK PENGISIAN

Dibawah ini terdapat pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan pikiran, sikap, dan perasaan anda dalam kegiatan keseharian anda. Tidak ada jawaban benar ataupun salah. Silahkan beri tanda (**X**) pada pilihan jawaban yang sesuai dengan pikiran, sikap, dan perasaan anda. Pada skala nanti terdapat pilihan jawaban **SS** (Sangat Setuju), **S** (Setuju), **TS** (tidak Setuju) dan **STS** (Sangat Tidak Setuju)

Contoh:

Skala					
No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya suka menolong teman saya saat dia dalam kesulitan		X		
2	Saya adalah orang yang cuek dengan lingkungan saya			X	

IDENTITAS DIRI

Nama / Inisial :
 Usia :
 Lama Bermain Game Online :

SKALA 1 : Keterampilan Sosial

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya memberikan saran ketika teman menceritakan masalahnya				
2	Saya bingung dalam mengungkapkan pendapat ketika berdiskusi				
3	Pada saat berpapasan dengan teman saya akan tersenyum				
4	Saya tidak peduli ketika teman tertimpa musibah				
5	Saya yakin bahwa teman yang mengkritik saya, justru karna mereka menyenangkan saya				
6	Ketika teman melakukan hal yang baik, saya memberikan pujian				
7	Jika bertemu orang baru, saya lebih memilih untuk diam				
8	Saya bersalaman ketika bertemu dengan orang yang lebih tua dari pada saya				
9	Ketika bertemu teman di jalan, saya membuang muka				
10	Saat saya dihina orang, saya akan intropeksi diri				
11	Saya menyindir teman yang lebih berhasil dari pada saya				
12	Saya tidak dapat meminjamkan sesuatu yang saya miliki meskipun ada yang memerlukan				
13	Saya senang menerima undangan dari teman-teman, dan berusaha menghadirinya				
14	Saya merasa caanggung ketika berada ditengah-tengah orang asing				
15	Saya mengucapkan terima kasih kepada orang yang telah berbuat baik kepada saya				
16	Saya tidak menanggapi dengan baik ketika orang lain bertanya kepada saya				
17	Saya ikut senang ketika melihat teman mendapatkan prestasi				
18	Ketika berbicara dengan orang lain, saya tidak berani menatap matanya				
19	Saya merasa canggung ketika berada diantara teman-teman yang berbeda jenis kelamin				
20	Saya mengucapkan salam ketika bertemu dengan orang yang lebih tua				
21	Ketika melihat orang yang terjatuh, saya berusaha memberikan bantuan				
22	Saat diejek teman, saya akan berpikir bahwa setiap orang memiliki pandangan yang berbeda-beda kepada setiap orang				

SKALA 2 : Internet Addiction Test

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya berharap dapat bermain game online lagi pada saat sedang offline				
2	Saya membayangkan hal-hal (benda, tokoh, tempat, dst) yang saya lihat pada saat bermain game online dengan hal-hal di kehidupan nyata				
3	Pada saat sedang bermain game online, saya merasa terganggu jika ditanya oleh orang tua/anggota keluarga saya mengenai apa yang saya lakukan				
4	Saya khawatir membayangkan hidup tanpa game online yang membosankan, kosong dan tanpa kegembiraan				
5	Saya melantarkan pekerjaan sehari-hari di rumah karena menghabiskan waktu untuk bermain game online				
6	Saya gagal mengurangi jumlah waktu bermain game online saya				
7	Saya menjadi kesal jika seseorang mengganggu saya pada saat sedang bermain game online				
8	Saya menyingkirkan pikiran-pikiran yang mengganggu mengenai hidup dengan pikiran-pikiran yang menyenangkan dengan bermain game online				
9	Saya lebih memilih kegembiraan yang didapat dari bermain game online dari pada berelasi dengan teman saya				
10	Orang-orang di sekitar saya mengeluh mengenai kegiatan bermain game online yang saya lakukan				
11	Saya melamunkan hal-hal yang akan saya lakukan pada saat bermain game online nanti				
12	Saya kehilangan waktu tidur karena bermain game online hingga larut tengah malam				
13	Saya tidak dapat menepati batasan waktu yang saya				
14	Saya menjadi murung, gelisah dan mudah kesal apabila dikarenakan satu dan lain hal tidak dapat bermain game online				
15	Saya bermain game online secara sembunyi-sembunyi dari orang tua atau guru				
16	Saya lebih memilih kegembiraan yang didapat dari bermain game online dari pada berelasi dengan keluarga				
17	Saya lebih memilih bermain game online dari pada pergi dengan teman-teman atau sahabat				
18	Saya bermain game online lebih lama dari pada yang telah direncanakan				
19	Nilai akademis atau tugas-tugas saya mengalami penurunan akibat jumlah waktu yang saya habiskan untuk bermain game online				
20	Saya menutup-nutupi waktu yang saya gunakan untuk bermain game online				



LAMPIRAN 5

Tabulasi data

LAMPIRAN 6

Hasil Analisis *Pearson – Product Moment*



Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Ketrampilan	67.63	8.674	100
Game	47.48	8.220	100

Correlations

		Ketrampilan	Game
Ketrampilan	Pearson Correlation	1	-.624**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	100	100
Game	Pearson Correlation	-.624**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	100	100

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

